



# Taller de multimedia

ANACLAUDIA ALBORES RUIZ

ERIKA NATYELI QUINTERO JUAREZ

MULTIMEDIA

## MULTIMEDIA

Multimedia es un término que procede de la lengua inglesa y que refiere a aquello que utiliza varios medios de manera simultánea en la transmisión de una información. Una presentación multimedia, por lo tanto, puede incluir fotografías, vídeos, sonidos y texto.

El concepto se aplica a objetos y sistemas que apelan a múltiples medios físicos y/o digitales para comunicar sus contenidos. El término también se usa en referencia a los medios en sí que permiten almacenar y difundir contenidos con estas características.

La comunicación multimedia facilita la comprensión y el aprendizaje, ya que resulta muy parecida a la comunicación humana directa (cara a cara). En una conversación, observamos al interlocutor (lo que sería equivalente a un vídeo) y lo escuchamos (audio) mientras acompaña sus palabras con gestos y movimientos corporales (animaciones).

Una presentación o emisión multimedia puede realizarse en directo o estar grabada. La difusión de los contenidos, por otra parte, puede concretarse a través de Internet, proyectarse en una pantalla o desarrollarse en un escenario.

Un curso de inglés a distancia es un ejemplo de información multimedia. Ya sea online o mediante un CD-ROM o DVD-ROM, el estudiante puede observar vídeos para familiarizarse con el idioma, escuchar audios para aprender la pronunciación, participar de juegos interactivos con animaciones y leer textos con explicaciones sobre gramática y ortografía.

Las páginas web también pueden presentar desarrollos multimedia, con animaciones en HTML5 y Flash, vídeos insertados desde YouTube, música de fondo y material para leer. En estos casos, puede hablarse de multimedia interactiva, ya que es el usuario quien decide cómo será la presentación de la información y en qué momento iniciarla a través de sus clics.

La integración del contenido multimedia supuso una de las más importantes revoluciones de la informática a nivel usuario de las últimas décadas. Hasta comienzos de los años 90, si bien existían los videojuegos y ya habían surgido programas educativos para ordenador, se trataba de productos aislados y de una complejidad muy moderada, dados los escasos recursos que ofrecían los equipos de la época.

A medida que el poderío de los ordenadores fue creciendo y que se comenzó a utilizar nuevos componentes, que ampliaban su funcionalidad, los desarrolladores fueron capaces de incluir contenido más variado y de combinarlo de forma cada vez menos costosa. Internet comenzó siendo un recurso lento y estático, pero poco a poco se benefició de las posibilidades tecnológicas para hacer uso de la multimedia como ningún otro medio.

Como ocurre con toda revolución, los primeros tiempos de la multimedia fueron una auténtica fiebre: todas las compañías querían abusar de la posibilidad de combinar texto, audio y vídeo en un solo espacio, lo cual dio lugar a una gran cantidad de contenido confuso y ruidoso, que ofrecía menos beneficios que sus estáticos antepasados.

Sin embargo, el tiempo, la experiencia y, sobre todo, el feedback de los usuarios, fueron moldeando los estándares de hoy en día. Salvando excepciones, lo más común es que cualquier sitio de Internet haga uso de varios tipos de datos para presentar su contenido; en el ámbito de la educación, por ejemplo, esto resulta especialmente beneficioso, siempre y cuando se dé un espacio a la imaginación y se incentive a los lectores a pensar por ellos mismos.

Tomando como ejemplo la teoría musical, una página que describe temas relacionados con la dirección de orquesta puede apoyarse en imágenes para graficar los pentagramas, en grabaciones de audio para demostrar los diferentes conceptos y formas de ejecución, y de vídeos para presentar a

una persona haciendo uso de las técnicas expuestas. Toda la información centralizada, sin ocupar espacio físico y sin que pueda extraviarse o deteriorarse: el contenido multimedia digital es una de las herramientas más útiles para complementar el estudio.

## CARACTERÍSTICAS DE LA MULTIMEDIA.

**Interactivo.-** es la interacción a la comunicación reciproca; a la acción y la reacción una máquina que permite hacerle preguntas o pedirle un servicio es interactiva.

**Ramificación.-**es la capacidad del sistema para responder a las preguntas del usuario, encontrando los datos precisos entre una multiplicidad de datos disponibles.

**Transparencia.-**es cuando la audiencia debe fijarse en el mensaje, más que en el medio empleado. La tecnología debe ser tan transparente como sea posible, tiene que permitir la utilización de los sistemas de manera sencilla y rápida sin que haga falta conocer cómo funciona el sistema.

## CLASIFICACION DE MULTIMEDIA.

**Multimedia lineal:** Cuando el usuario no tiene control sobre las acciones.

**Multimedia Interactiva:** Es cuando se le permite al usuario final (el observador de un proyecto multimedia) controlar ciertos elementos de cuándo deben presentarse. Creemos que la verdadera dimensión de la interactividad solo puede abarcarse tomando ambas definiciones como válidas y complementarias. En el primer caso, definimos la interactividad como la

demanda de acción que efectúa el producto multimedia al usuario. Esta acción/reacción puede tener distintos medios de expresión: tocar la pantalla, entrar texto en un determinado campo, realizar determinadas manipulaciones usando el mouse click, doble clic, arrastrar y tirar, etc.

**Hipermedia:** es el término con que se designa al conjunto de métodos o procedimientos para escribir, diseñar, o componer contenidos que tengan texto, video, audio, mapas u otros medios, y que además tenga la posibilidad de interactuar con los usuarios. Es cuando se proporciona una estructura ligada a través de los cuales el usuario puede navegar.